

**UPAYA PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR EKONOMI MELALUI  
PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)*  
PADA SISWA KELAS X SMA AL ISLAM 3 SURAKARTA  
TAHUN PELAJARAN 2009/2010**

**SKRIPSI**

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1  
Pendidikan Ekonomi Akuntansi



Disusun Oleh:

**SITI CHABIBAH ZAWANI**  
**A 210 060 039**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
2010**

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Menurut Mulyasa (2002:2-3), pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Kemajuan suatu bangsa tidak terlepas dari kualitas pendidikan bangsa itu sendiri. Pendidikan merupakan suatu kontribusi yang sangat besar terhadap kemajuan suatu bangsa dan merupakan wahana dalam menerjemahkan pesan-pesan kontribusi serta sarana dalam membangun watak bangsa. Masyarakat yang cerdas akan memberi nuansa yang cerdas pula. Masyarakat bangsa yang demikian merupakan investasi besar untuk berjuang keluar dari krisis dan menghadapi dunia global.

Pendidikan mempunyai fungsi yang harus diperhatikan seperti dapat dilihat pada UU No. 20 tahun 2003 pasal 3 yang menyatakan bahwa.

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa pada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga yang demokratis dan tanggung jawab

Dari pernyataan diatas tujuan dan fungsi pendidikan adalah untuk memberikan bekal yang diperlukan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pendidikan seseorang diharapkan mampu membangun sikap dan tingkah laku serta pengetahuan dan keterampilan yang perlu dan berguna bagi kelangsungan dan kemajuan diri dalam masyarakat, bangsa dan negara.

Tercapainya tujuan pendidikan nasional dapat dilihat dari prestasi belajar yang diperoleh peserta didik. Keberhasilan itu pada umumnya dikaitkan dengan tinggi rendahnya nilai yang dicapai siswa, daya serap siswa, serta prestasi siswa yang berupa nilai hasil rapot.

Belajar merupakan suatu hal pokok yang melekat pada peserta didik. Peserta didik disini mulai dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) sampai perguruan tinggi. Makin tinggi tingkat pendidikan yang ditempuh maka pelajar akan mempunyai beban belajar yang bertambah pula. Beban tersebut menjadi mudah apabila setiap siswa memiliki kesadaran akan arti penting dan hasil yang diperoleh dalam belajar yang dilaksanakan. Hasil yang baik dicapai siswa dengan usaha-usaha yang maksimal dan strategi yang tepat.

Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotorik. Jadi kebiasaan cara belajar juga berpengaruh pada hasil yang diinginkan. Beberapa faktor yang mempengaruhi belajar ada 2 yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern meliputi faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan. Faktor lain adalah faktor ekstern contohnya faktor keluarga, faktor sekolah serta faktor masyarakat.

Setiap anak mempunyai karakteristik yang beragam. Salah satu anak dapat menempuh kegiatan belajarnya secara lancar dan berhasil tanpa mengalami berbagai kesulitan, sedangkan tidak sedikit pula siswa yang justru

dalam belajarnya mengalami kesulitan. Kesulitan belajar siswa ditunjukkan oleh adanya hambatan-hambatan tertentu untuk mencapai hasil belajar dan dapat bersifat psikologis, sosiologis maupun fisiologis sehingga pada akhirnya dapat menyebabkan prestasi belajar yang dicapai berada dibawah semestinya.

Menurut Sagala (2006:61), pembelajaran merupakan komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pihak pendidik sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid. Sehingga pada proses pembelajaran terdapat interaksi antara guru dan siswa, interaksi tersebut harus terjalin sebaik mungkin untuk mencapai prestasi belajar yang maksimal. Guru harus dapat menyesuaikan antara bahan ajar dengan metode pembelajaran agar murid dapat mencapai prestasi belajar yang maksimal.

Metode pembelajaran yang dipergunakan oleh guru, besar peranannya terhadap keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Metode dan proses pembelajaran akan menjelaskan makna kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh pendidikan selama pembelajaran berlangsung. Rooijakkers ( dalam Sagala, 2006:173), mengemukakan bila mana pengajar tidak mengetahui apa yang sebenarnya terjadi dalam pikiran peserta didiknya untuk mengetahui sesuatu, kiranya diapun tidak akan dapat memberi dorongan yang tepat kepada mereka yang sedang belajar. Para murid akan mudah melupakan pelajaran yang diterimanya, jika pengajar tidak memberikan penjelasan yang benar dan menyenangkan. Dalam pikiran murid tidak terjadi gerak proses belajar, kalau hal baru dalam materi pelajaran itu disajikan secara tidak jelas. Sejalan dengan hal itu ia menjelaskan bahwa keberhasilan seorang pengajar akan terjamin,

jika pengajar itu dapat mengajak muridnya mengerti suatu masalah melalui semua tahap belajar, karena dengan cara begitu murid akan memahami hal yang diajarkan. Maka dari itu pengajar harus dapat menggunakan metode-metode dan pendekatan mengajar yang dapat menjamin pembelajaran berhasil sesuai dengan yang direncanakan.

Kesalahan dalam pemilihan metode pembelajaran tersebut terjadi pula dalam pembelajaran ekonomi. Pada umumnya guru selalu menggunakan metode pembelajaran konvensional dalam mengajar ekonomi tanpa menyesuaikan bahan ajar dan keadaan siswa.

Berlakunya Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) disekolah-sekolah menuntut siswa bersikap aktif, kreatif dan inovatif dalam menanggapi setiap pelajaran yang diajarkan. Namun pada umumnya metode pembelajaran yang dikembangkan guru ekonomi dalam kegiatan belajar mengajar adalah metode dalam belajar mengajar adalah metode pembelajaran konvensional yang lebih banyak mengandalkan ceramah. Dalam metode ceramah, guru lebih memfokuskan diri pada upaya pemindahan (*transformasi*) pengetahuan kedalam kepala siswa tanpa memperhatikan bahwa ketika siswa memasuki kelas, siswa mempunyai bekal kemampuan dan pengetahuan yang tidak sama. Metode ceramah disebut juga metode pembelajaran satu arah karena siswa hanya ditempatkan sebagai objek sehingga siswa menjadi pasif dan tenggelam kedalam kondisi belajar yang kurang merangsang aktivitas belajar yang optimal. Akibatnya prestasi yang dicapai siswa juga kurang maksimal, ini terlihat hasil yang dicapai pada semester awal, rata-rata kelas yang diperoleh

yaitu sebesar 68 dan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah sebesar 63, dengan siswa yang mendapatkan nilai 50 sebanyak satu orang sedangkan yang mendapatkan nilai 83 juga cuma satu orang. Tentu saja dengan jumlah siswa sebanyak 40 orang hasil nilai tersebut masih kurang memuaskan. Apabila masalah ini tidak segera diatasi maka prestasi yang dicapai siswa akan semakin merosot, untuk mengatasi permasalahan tersebut di perlukan metode pembelajaran yang tepat, yaitu pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif sangat berbeda dengan model pengajaran langsung. Disamping model pembelajaran kooperatif untuk mencapai hasil belajar akademik, model pembelajaran kooperatif juga efektif untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa.

Disamping mengubah norma yang berhubungan dengan hasil belajar, pembelajaran kooperatif dapat memberikan keuntungan baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas untuk kerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik, siswa kelompok atas akan menjadi tutor bagi siswa kelompok bawah, jadi memperoleh bantuan khusus dari teman sebaya, yang memiliki orientasi dan bahasa yang sama. Sedangkan dalam proses ini, siswa kelompok atas akan meningkat tingkat kemampuan akademiknya karena memberikan pelayanan sebagai tutor membutuhkan pemikiran lebih dalam tentang ide-ide yang terdapat dalam materi tertentu.

Menurut Lie (2002:8) Model pembelajaran kooperatif lebih menekankan pada proses belajar dalam kelompok-kelompok dan bukan mengerjakan sesuatu bersama kelompok. Tidak semua kerja kelompok dapat dianggap sebagai belajar dengan model *cooperative learning*.

Dalam pembelajaran kooperatif tidak hanya mempelajari materi saja, namun siswa juga harus mempelajari keterampilan-keterampilan khusus yang disebut keterampilan kooperatif. Keterampilan kooperatif ini berfungsi untuk melancarkan hubungan kerja dan tugas. Peranan hubungan kerja dapat dibangun dengan mengembangkan komunikasi antar anggota kelompok sedangkan peranan tugas dilakukan membagi tugas antar anggota kelompok selama kegiatan.

Ada beberapa model dalam pembelajaran kooperatif, antara lain: (1) *STAD (Student Achievement Divisions)*; (2) *TGT (Team Games Tournament)*; (3) *CIRC (Cooperative Integrated Reading and Composition)*; (4) *Jigsaw*; (5) *TAI (Teams Assisted Individualization)*. Model *cooperative learning* dikembangkan untuk mencapai paling sedikit tiga tujuan penting: prestasi akademis (hasil belajar), toleransi dan penerimaan terhadap keanekaragaman, dan pengembangan keterampilan sosial.

Dalam pelajaran ekonomi tidak semua bahasan dapat menggunakan metode pembelajaran yang sama, maka dari itu seorang tenaga pendidik harus dapat memilih metode pembelajaran yang sesuai. Karena siswa mengalami kesulitan dan tidak berani bertanya kepada guru, oleh karenanya sebagai alternatif pilihan dalam mengajar mata pelajaran ekonomi dapat menggunakan metode pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament (TGT)*.

Menurut Saco (2006) dalam (<http://www.scribd.com/doc/261978754>), dalam TGT memainkan permainan-permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Sedangkan

penelitian yang dilakukan oleh Ari Wulandari (2008) menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar ekonomi.

Pada metode tersebut peran aktif siswa sangat diperlukan. Siswa yang kurang mengerti dapat belajar dari siswa yang telah paham dalam kelompok-kelompok kecil. Pengetahuan siswa akan bertambah dengan permainan (*Tournamet*) pada saat proses pembelajaran. Model pembelajaran ini juga banyak melibatkan siswa secara langsung dalam mengerjakan soal-soal serta keterlibatan teman sebaya yang berkemampuan akademik tinggi dalam kelompok-kelompok belajar dikelas dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran.

Dari uraian diatas peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian mengenai **“UPAYA PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR EKONOMI MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)* PADA SISWA KELAS X SMA AL ISLAM 3 SURAKARTA TAHUN PELAJARAN 2009-2010”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Prestasi belajar siswa saat ini belum bisa mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 65.
2. Banyak siswa yang mengeluh dalam belajar ekonomi karena merasa bosan.



3. Metode pembelajaran yang diterapkan masih terpusat pada guru sehingga pembelajaran yang diterima kurang membekas pada siswa.

### **C. Pembatasan Masalah**

Bertolak dari latar belakang diatas, supaya permasalahan yang dikaji dapat terarah dan untuk menghindari penyimpangan, maka perlu adanya pembatasan masalah. Masalah disini dititik beratkan pada peningkatan prestasi belajar melalui pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament (TGT)*.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas penulis dapat merumuskan permasalahan untuk mengetahui apakah melalui pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa ?

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian diperlukan supaya suatu kegiatan mempunyai arah tertentu sesuai apa yang diharapkan, maka tujuan dari penelitian adalah meningkatkan prestasi belajar khususnya mata pelajaran ekonomi siswa kelas X semester II SMA Al Islam 3 Surakarta.

## **F. Manfaat Penelitian**

### **1. Bagi guru**

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif dalam memilih dan menggunakan metode-metode mengajar ekonomi sehingga terjadi perbaikan dan peningkatan efektivitas pembelajaran dikelas, serta pada akhirnya dapat berdampak pada peningkatan prestasi belajar khususnya mata pelajaran ekonomi

### **2. Bagi siswa**

Siswa yang mengalami kesulitan belajar ekonomi dapat terbantu. Siswa yang belum mengerti dan belum paham mengenai konsep-konsep materi yang disampaikan diharapkan akan lebih menguasai materi. Pembelajaran menggunakan cara-cara yang kreatif dan menarik mampu meningkatkan minat, serta memotivasi siswa untuk belajar ekonomi dan berpengaruh baik pula terhadap prestasi belajar ekonomi.

## **G. SISTEMATIKA PENELITIAN**

Dalam hal ini penulis akan menggambarkan sedikit tentang materi yang akan penulis teliti.

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Pembatasan Masalah, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menguraikan tentang definisi belajar, faktor-faktor yang memengaruhi belajar, prestasi belajar, pengertian pembelajaran kooperatif, unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif, ciri-ciri pembelajaran kooperatif, tujuan pembelajaran kooperatif, pengertian pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*, langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT, pengertian pembelajaran konvensional, kerangka pemikiran, hipotesis tindakan.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Pada bab ini menguraikan tentang setting penelitian, subyek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, validitas

data, teknik analisis data, indikator kinerja/keberhasilan, rancangan penelitian, jadwal penelitian.

#### BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan deskripsi latar penelitian, refleksi awal, analisis pencarian fakta, deskripsi penelitian siklus I, II, dan III., pembahasan, keterbatasan penelitian

#### BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan, implikasi penelitian dan saran

#### DAFTAR PUSTAKA

#### LAMPIRAN